

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problems Mailbox.**

Mailing date: December 19, 2003

Due date for filing a response: February 19, 2004

**Korean Patent Office**  
**Notice of Reasons for Rejection**

**Applicant:**

Name: Kabushiki Kaisha Konami Computer Entertainment Osaka

Address: 5-25, Umeda 2-chome, Kita-ku, Osaka-shi, Osaka, Japan

**Attorney:**

Name: Chang and other two persons

Address: Han-nuri building Uni-Dong 219 Chongro-ku, Seoul

(Kim & Chang patent and law Office)

Application No. 10-2001-0046500

Title of the Invention: Game Procedure Control Method, Game System,  
and Server

This is to inform you under the provision of Art. 63 of the Korean Patent Law, as a result of examination, the following rejection has been raised. If you wish to file an argument or an amendment, you are requested to file such an argument[a format of Annex No. 25 (ii) of the enforcement regulations of the Patent Law] and/or an amendment [a format of Annex No. 5 of the enforcement regulations of the Patent Law] before the above-mentioned due date. (Extension of term can be requested every month. Admission to the request regarding the term extension will not be notified.)

**[Grounds of the rejection]**

1. The invention set forth in all claims of this application is recognized to be easily anticipated by a person who has a common knowledge before the filing of this application in a technical field to which the present invention belongs based on the following argument. Accordingly, the present invention cannot be granted

a patent under the provision of the Art. 29, par. 2 of the Korean Patent Law.

[Remarks]

1. The present invention relates to a game procedure control method and a system for providing a match game between game characters by using a network, wherein a player trains a game character and provides a ranking when the game character achieves an appropriate level.

Korean unexamined patent publication No. 2000-36826 (2000.7.5, hereinafter the cited invention 1) discloses "a total sports game providing method" wherein a user proceeds a match game by growing an avatar to gain points required for a game procedure, and then by conducting a search in a game type or a game room.

Comparing the both, it is found that similar main arrangements are used in the both inventions, such as "a step for training a game character", "a step for allowing a game character to participate in a game when the game character achieved a certain level", "a step for proceeding a match game between plural players".

The present invention is partially different from the cited invention 1 in a point that the present invention discloses character training steps in a comparatively concrete form. However, a person skilled in the art could have easily derived the point from "a method for training a character in an electronics device" and "a method for allowing a trained character to participate in various kinds of events in a virtual space on the Internet" disclosed in Japanese unexamined patent publication No. 11-192384 (1999.7.21, hereinafter the cited invention 2.)

Accordingly, a person skilled in the art could have easily made the present invention with a combination of the cited inventions

1 and 2.

[Attachments]

Attachment 1: Korean Unexamined Patent Publication No. 2000-36826  
(2000.7.5)

Attachment 2: Japanese Unexamined Patent Publication No. 11-192384  
(1999.7.21)

December 19, 2003

Korean Patent Office

Examination 4<sup>th</sup> department

Computer Examination Room, the Examiner: Yi Dong yon

28189

출력 일자: 2003/12/20

발송번호 : 9-5-2003-050767015

수신 : 서울 종로구 내자동 219 한누리빌딩(김&

발송일자 : 2003. 12. 19

장 특허법률사무소)

제출기일 : 2004.02.19

장수길 귀하

110-053

## 특허청 의견제출통지서

출원인 명칭 가부시끼가이샤 고나미 컴퓨터 엔터테인먼트 오사까 (출원인코드: 520000283439)

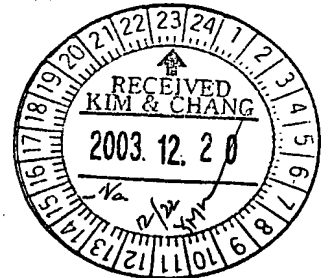
주소 일본 오사까후 오사까시 기따꾸 우메다 2쵸메 5-25

대리인 성명 장수길 외 2 명

주소 서울 종로구 내자동 219 한누리빌딩(김&장 특허법률사무소)

출원번호 10-2001-0046500

발명의 명칭 게임 진행 제어 방법, 게임 시스템 및 서버



이 출원에 대한 심사결과 아래와 같은 거절이유가 있어 특허법 제63조의 규정에 의하여 이를 통지하오니 의견이 있거나 보정이 필요할 경우에는 상기 제출기일까지 의견서[특허법시행규칙 별지 제25호의2서식] 또는/및 보정서[특허법시행규칙 별지 제5호서식]를 제출하여 주시기 바랍니다. (상기 제출기일에 대하여 매회 1월 단위로 연장을 신청할 수 있으며, 이 신청에 대하여 별도의 기간연장승인 통지는 하지 않습니다.)

### [이유]

이 출원의 특허청구범위 전항에 기재된 발명은 그 출원전에 이 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 아래에 지적한 것에 의하여 용이하게 발명할 수 있는 것이므로 특허법 제29조제2항의 규정에 의하여 특허를 받을 수 없습니다.

- 아 래 -

본원발명은 플레이어가 게임캐릭터를 육성시켜, 캐릭터 등급이 적절한 레벨에 도달하면 랭킹을 부여하고, 네트워크를 이용한 캐릭터간 대전게임을 제공하는 것을 특징으로 하는 게임진행제어방법 및 시스템에 관한 것이고,

국내공개특허공보 제2000-36826호(2000.07.05. 이하 인용발명1이라 함)에는 사용자가 아바타를 육성시켜 게임실행에 필요한 점수를 획득한 후, 게임종목/게임방을 검색하고 대전게임을 진행하는 것을 특징으로 하는 "인터넷을 이용한 토달스포츠키팀 제공방법"이 기재되어 있습니다.

양자를 비교하여 보면, "게임캐릭터를 육성시키는 단계", "캐릭터레벨이 일정한 등급에 도달한 경우 게임에 참여시키는 단계", "복수의 플레이어간 대전게임을 진행하는 단계" 등 발명의 주요구성이 유사하게 대응되고 있습니다.

다만, 본원발명에는 캐릭터육성과정이 비교적 구체적으로 기재되어 있다는 점에서 인용발명1과 일부 상이하나, 이는 당업자가 일본공개특허공보 평11-192384호(1999.07.21. 이하 인용발명2이라 함)에 기재된 "전자기구내에서 캐릭터를 성장시키는 방법"과 "성장시킨 캐릭터를 인터넷상의 가상공간내에 각종이벤트에 참가시키는 방법"으로부터 용이하게 도출할 수 있는 구성에 불과합니다.

따라서, 본원발명은 당업자가 인용발명1과 인용발명2의 결합으로부터 용이하게 발명할 수 있는 것입니다.

### [참 부]

첨부 1 한국공개특허공보 2000-36826호(2000.07.05) 1부

첨부2 일본공개특허공보 평11-192384호(1999.07.21) 1부 끝.

출력 일자: 2003/12/20

2003. 12. 19

특허청

심사4국

컴퓨터심사담당관실

심사관 이동영



<<안내>>

문의사항이 있으시면 ☎ 042-481-5784 로 문의하시기 바랍니다.

특허청 직원 모두는 깨끗한 특허행정의 구현을 위하여 최선을 다하고 있습니다. 만일 업무처리과정에서 직원의 부조리행위가 있으면 신고하여 주시기 바랍니다.

▶ 홈페이지([www.kipo.go.kr](http://www.kipo.go.kr))내 부조리신고센터

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. <sup>7</sup> G06F 19/00	(11) 공개번호 (43) 공개일자	특2000-0036826 2000년07월05일
(21) 출원번호	10-2000-0016320	
(22) 출원일자	2000년03월30일	
(71) 출원인	주식회사 시리아엔터테인먼트 양원식	
(72) 발명자	서울특별시 마포구 용강동 494-57 청수빌딩 3층 강대진 서울특별시노원구월계2동청백아파트402동1509호 양원식	
(74) 대리인	경기도고양시일산구주엽2동문촌마을건영아파트1102동1503호 박만순, 양영필	

심사청구 : 있음

(54) 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법

**요약**

본 발명은, 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법에 관한 것으로서, 인터넷을 통해 회원의 신상정보 및 행적정보 관리를 위한 서버와 게임을 실행하는 서버를 구비하며, 전국체전, 하계 및 동계올림픽 등에서 실시되는 각종 스포츠 종목에 대한 게임을 선택할 수 있는 사이트에 접속하여 로그인하는 단계; 상기 게임을 실행하기전 게임실행을 위해 기본적으로 요구되는 점수를 획득하는 트레이닝 단계; 원하는 종목에 대한 게임을 실행하기 위해 참여가능한 방을 자동 또는 수동방식으로 검색하는 단계; 및 경기가 종료된 후의 판단에 따라 게임에 참가할 수 있는 점수에 해당되면 게임이 제공되어 실행하고, 그렇지 않은 경우에는 해당 게임을 후원하는 스폰서 사이트로 이동한 것으로 소정 점수를 획득하는 단계를 구비함으로써, 동계 및 하계올림픽 등의 다양한 종목의 경기를 게임화함으로써 인터넷을 통해 다양한 게임을 즐길 수 있으며, 게임과 동시에 운동효과를 얻을 수 있는 효과가 있다.

**도표도**

**도5**

**색인어**

온라인게임, 인터넷, 스포츠, 올림픽, 아바타, 이벤트

**명세서**

**도면의 간단한 설명**

도1은 본 발명에 의한 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법의 실시예를 위한 구성도이다.

도2는 본 발명에 따른 실시예의 전체적인 흐름을 나타내는 흐름도이다.

도3은 도2의 쇼핑물 실행 루틴(Routine)을 나타내는 흐름도이다.

도4는 도2의 이벤트 실행 루틴을 나타내는 흐름도이다.

도5는 도2의 사이픽 게임 실행 루틴을 나타내는 흐름도이다.

도6은 게임종목 선택을 위한 아이콘의 예를 나타내는 도면이다.

도7은 도5의 게임실행 루틴을 나타내는 흐름도이다.

도8은 경기결과 기록을 위한 시트(Sheet)의 예를 나타내는 도면이다.

※ 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명

1, 2 : 사용자

3, 4 : 정보제공자

5 : 웹서버

6 : 게임서버

7 : 회원관리서버

8 : 빌링서버

10 : 컴퓨터 본체

12 : 키보드

14 : 마우스

16 : DDR패드

## 발명의 상세한 설명

### 발명의 목적

#### 발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 인터넷을 통해 전국체전과 동계 및 하계올림픽에서 개최되는 각종 게임을 키보드, 마우스 및 패드 등을 통해 조작할 수 있도록 하는 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법에 관한 것이다.

일반적으로 게임기는 기본적으로 구비되는 조작수단에 의해 각종 동작이 이루어지며, 통상적으로 컴퓨터와 게임자 또는 서로 다른 상대와 대전하는 방식으로 진행된다. 그리고 종래의 게임은 하나의 게임기 자체에서 제공되는 프로그램에 의해 이루어지는 것이 보통이었다.

그러나, 근래의 게임방식은 통신망에 접속되어 있는 하나 이상의 컴퓨터와 컴퓨터 사이에서 게임을 수행하는 네트워크 게임(Network Game)이 널리 확산되고 있다. 특히, 이러한 게임은 인터넷 접속이 자유롭고, 성능이 좋은 컴퓨터가 구비되어 있는 'PC방'이라고 하는 곳에서 더욱 활성화 되었다.

그러나, 전술한 종래의 게임들은 스타크래프트, 피파(FIFA) 등과 같이 어느 특정 장르의 게임만 제공되었을 뿐 토탈 스포츠라고 할 수 있는 올림픽에서 펼쳐지는 종목들을 제공하지는 못하였다. 그러므로 사용자는 다양한 장르의 게임을 하나의 사이트에서 즐길 수 없는 불편함이 있었다.

따라서, 종래에는 전술한 바와 같이 다양한 종목의 스포츠 경기를 인터넷 상에서 즐길 수 없는 문제점이 있었다.

#### 발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명의 목적은, 인터넷을 통해 전국체전과 동계 및 하계올림픽 경기등의 각종 종목들 게임화하여 제공하고, 단순히 컴퓨터 조작이 이루어지는 게임 뿐만 아니라 실제로 운동효과를 얻을 수 있도록 입력수단 조작이 이루어지는 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법을 제공하는 데 있다.

#### 발명의 구성 및 작용

상기 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법은, 인터넷을 통해 회원의 신상정보 및 행킹정보 관리를 위한 서버와 게임을 실행하는 서버를 구비하며, 전국체전과 하계 및 동계올림픽 등에서 실시되는 각종 스포츠 종목에 대한 게임을 선택할 수 있는 사이트에 접속하여 로그인하는 단계; 상기 게임을 실행하기전 게임실행을 위해 기본적으로 요구되는 점수를 획득하는 트레이닝 단계; 원하는 종목에 대한 게임을 실행하기 위해 참여가능한 방을 자동 또는 수동방식으로 검색하는 단계; 및 경기가능 여부의 판단에 따라 게임에 참가할 수 있는 점수에 해당되면 게임이 제공되어 실행하고, 그렇지 않은 경우에는 해당 게임을 후원하는 스폰서 사이트로 이동한 것으로 소정 점수를 획득하는 단계;를 구비하여 이루어진다.

상기 트레이닝 단계는 상기 게임에 참여하기 위해 스폰서 사이트를 방문하여 얻을 수 있는 점수와, 소정 미니게임을 통해 얻을 수 있는 능력수치로 이루어질 수 있으며, 트레이닝 후에 소정 종목에 대하여 다수의 접속자가 참여할 수 있도록 가상공간을 제공하는 방 개설단계가 더 구비되는 것이 바람직하다.

상기 게임의 실행은, 미리 게임을 맛보기 위한 소정 횟수의 몸풀기 단계; 스타트 입력신호에 의해 본게임이 시작되는 단계; 게임중 접속유지 또는 접속단절에 따라 감점처리되는 단계; 및 순발력, 지구력, 근력, 점프력, 스피드 등의 체력요소와 키조작 능력에 의해 승패가 결정되고, 그 후 게임에 대한 결과를 게임자가 스스로 서버에 기재하는지의 여부에 따라 신용점수를 가감하는 단계;가 구비되어 이루어진다.

이때 상기 체력요소는 게임을 수행한 횟수에 비례하여 향상되도록 할 수 있으며, 게임 실행을 위해 키보드, 조이스틱 및 방향이 표시되어 있는 패드로 수행되도록 할 수 있다.

그리고, 상기 게임과 병행하여 쇼핑물과 이벤트 메뉴를 더 제공함으로써 상기 메뉴들을 이용한 실적을 점수화하여 상기 게임점수에 가산되도록 함이 바람직하다.

이하, 본 발명의 구체적인 실시예를 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다.

본 발명의 실시예는 전술한 바와 같이 가상공간에서 사용자를 대신하여 동작하는 아바타(Avatar)로 하여금 전국체전과 동계 및 하계올림픽 등의 스포츠 종목들의 수행, 쇼핑물 이용, 이벤트 참여, 그리고 DDR(Dance Dance Revolution) 등의 게임을 즐길 수 있도록 구성된다. 이를 위해 도1의 예와 같은 구성을 가질 수 있다.

도1에 의하면, 인터넷에 접속될 수 있는 서로 다른 정보제공자(Internet Provider; 3, 4)에 각 사용자(1, 2)가 접속되어 있다. 그리고, 게임서버(6)와 회원관리서버(7) 및 빌딩서버(8)가 본 발명에 의한 각종 서비스를 제공하는 웹서버(5)에 연결되어 있으며, 웹서버(5)는 인터넷에 접속되어 있다. 이때 상기 게임서버(6)는 게임에 관련된 데이터를 처리하는 서버이고, 회원관리서버(7)는 가입회원에게 대한 기본적인 데이터와 게임점수 등의 각종 프로파일(Profile)을 관리하며, 빌딩서버(8)는 아바타가 아닌 실제 사용자가 쇼핑물을 이용하는 경우 전자상거래를 위한 데이터를 처리하고, 그리고, 웹서버(5)는 게임, 쇼핑물 및 이벤트를 실행을 위해 각종 데이터를 처리하기 위한 서버이다.

기본적으로, 사용자(1, 2)는 정보제공자(3, 4)에 각각 연결되는 본체(10)에 소정 데이터를 입력/선택하기 위한 키보드(12), 마우스(14) 및 DDR패드(16)가 구비되어 있으며, 이때 사용자(1, 2)는 접속되는 정보제공자(3, 4)가 반드시 서로 달라야 할 필요는 없고, 동일한 정보제공자에 접속되어도 단지 웹서버(5)에 접



속할 수 있으면 충분하다.

이상과 같은 기본적인 인터넷 환경에서 본 발명의 실시예가 구현될 수 있으며, 도2 이하에 제시되는 도면을 참조하여 더욱 상세하게 설명한다.

도2에는 본 발명의 실시예를 위한 개략적인 흐름이 도시되어 있는데, 먼저 사용자(1, 2)는 인터넷을 통해 '사이픽' (본 발명에서 사용되는 용어로서 'Cyber Olympic'을 단축시킨 용어를 나타낸다.)에 접속하여(S2) 로그인(Log-in, S4)하게 된다. 이때 '사이픽'에 가입하지 않아서 로그인 하지 않은 사용자는 본 실시예에서 제공되는 '사이픽'을 이용할 수 없고, 단지 부가적으로 제공되는 스포츠 소식 정도를 제공받을 수 있을 것이다.

로그인이 이루어지면 아바타가 미용실, 편의점 등을 이용할 수 있는 쇼핑물(S6), '사이픽'에서 제공하는 특별한 행사를 제공하는 이벤트 참여(S8), 그리고 게임을 실행할 수 있는 메인스타디움 입장(S10) 등의 메뉴를 선택할 수 있으며, 각 메뉴를 실행한 후 로그아웃하여 접속을 종료할 수 있다(S12). 그리고, 쇼핑물을 실행하기 위한 루틴(L1)과, 이벤트 실행을 위한 루틴(L2) 및 사이픽 게임실행을 위한 루틴(L3)은 도3 내지 도5를 참조하여 설명한다.

도3을 참조하면, 3차원 가상공간을 아바타가 이동하면서 실행할 수 있는 메뉴들의 예가 도시되어 있는데, 미용실을 이용하여(S20) 원하는 헤어스타일을 선택하면(S22) 그와 동일한 형태의 머리모양이 되도록 한다. 편의점을 선택할 경우(S24)에는 아바타가 필요로 하는 각종 의상, 소품, 간단한 음식 등을 구입할 수 있다(S26). 그리고, 커피숍에서는(S28) '사이픽'에 접속되어 있는 다른 상대와 이야기를 나누거나 채팅을 할 수 있다(S30). 오락실에서는(S32) 간단한 오락게임을 실행할 수 있으며(S34), 가상의 주인공인 아바타가 음식을 섭취하고자 하면 음식점을 찾아가서(S36) 음식을 주문하여 배고픔을 해소할 수 있다(S36). 즉, 아바타가 가상의 '나'이므로 일반적으로 생활하는 자신을 가상하여 여러 가지 일들을 체험할 수 있도록 구성된다.

도4에는 '사이픽'에서 제공하는 이벤트 실행의 예가 도시되어 있는데, 이를 위해서 먼저, 이벤트의 종류를 선택하고(S40), 그에 대해 응모를 실시한다(S42). 이때 이벤트에 당첨되면(S44) 당첨된 스코어에 상당하는 점수를 게임점수에 가산시킨다(S46). 그리고 다른 이벤트에 응모할 경우(S48)에는 다시 이벤트를 선택하고(S40), 그렇지 않으면 리턴한다.

도5에는 실제로 '사이픽'에서 제공되는 각종 게임을 실행할 수 있는 흐름도가 제시되어 있다. 이것은 메인스타디움에 입장하면 제시되는 것으로, 다양한 메뉴들이 제공된다. 메뉴들로는 트레이닝(S50), 방개설(S52), 방참여(S54), 관전(S56) 및 종료(S58) 등의 메뉴가 제시된다.

아바타는 최초로 로그인하면 기본적으로 일정한 스코어가 제시되는데, 게임을 실행하기 위해서는 일정한 기본점수가 충족되어야 게임을 실행할 자격이 주어진다. 그러므로 먼저 아바타는 트레이닝을 하여야 하며, 스폰서 사이트를 방문하며(S60) 일정 점수를 획득하고, 트레이닝 모드의 게임을 실행하여(S62) 능력수치를 얻어야 한다. 여기서 능력수치는 각 종목에 도전하기 위한 요소중 지구력, 근력, 점프력, 스피드 등의 수치를 얻기 위한 것이다. 이때 기존에 로그인하여 일정한 점수를 얻은 회원은 트레이닝(S50)을 수행하지 않을 수도 있다.

다음으로, 각 종목마다 게임 실행을 위한 방을 개설할 수 있는데, 종목마다 게임서버(6)에서 제한되는 수의 방을 개설할 수 있으며, 해당 방에 접근하여 게임을 실행한다. 방 개설을 위해서는 먼저 종목을 선정하고(S64), 해당 종목에서 허용되는 빈방이 있는지의 여부를 검색한다(S68). 그리고, 종목을 나타낼 수 있는 방의 제목을 입력한다(S70). 이로써 방 개설이 완료된다.

개설된 방에 참여하고자 하는 경우(S54), 먼저 도6에 제시된 아이콘과 유사한 방식에 의해 제공되는 종목선택창을 통해 종목을 선정하면(S72), 종목을 자동으로 검색할지(S74) 수동으로 검색할지를(S78) 선택하게 된다. 자동으로 검색하는 경우에는 게임서버(6)에서 빈방의 게임이 가능한 곳으로 안내되고, 수동으로 검색한 경우에는 원하는 방제창을 입력하며(S80) 해당 방의 제목으로 들어가는 것이다.

이상과 같이 검색하여 게임이 가능한 경우(S76)에는 게임이 실행되고(L4), 그렇지 않은 경우에는 스폰서 사이트로 안내되어(S82) 게임으로 얻는 점수가 아닌 광고에 의한 점수를 얻을 수 있다.

또한, 게임에 참여하지 않고 대전중인 다른 상대들끼리의 게임을 구경하는 경우에는 관중석으로 이동하여(S84) 관상있는 경기를 관전하게 된다(S86).

도7에는 게임실행을 위한 예가 도시되어 있는데, 먼저 게임에 들어가기 전에 키조작을 익숙하게 하기 위해 3회 정도의 뽀빠기 동작이 이루어지며(S90), 그후 서로 스타트신호를 입력하면(S92) 경기가 시작된다(S94). 경기를 원활하게 수행하여 승리하기 위해서는 기본적인 점수가 먼저 충족되어야 하며, 반복적인 경기수행에 따른 능력치수 및 키조작 능력이 뒤따라야 한다. 다음의 표1은 각 종목에 대한 기본적인 능력치수의 예가 제시되어 있다.

[표 1]

종목에 따른 기본적인 능력치수의 예

종 목	능 령 치 수				
	순발력	스피드	체 령	점프력	근 령
달 리 기	20	20	50		
멀리뛰기		10	50	20	
높이뛰기		10	50	30	
수 영	15	20	50		20
태 권 도	30	10	50		15
펜 싱	20	20	70		20

이상과 같이 각 종목 수행을 위해서는 기본적으로 체력이 뒷받침되어야 하고, 각 종목의 특성에 따라 특정 항목에 대한 점수가 뒤따라야 한다.

접속상태가 계속 유지되어 사용자가 관심을 갖게 되면 경기가 계속되고 (S98), 승패가 결정되면 (S100) 각 사용자는 승패여부를 기재하게 된다 (S102). 그 형식은 도8과 같은 시트의 형태로 제공될 수 있는데, 승자이든 패자이든 여기에 반드시 기재하여야 한다. 승패를 기재한 경우에는 신용점수를 가산하게 되지만 (S104), 그렇지 않고 승패를 기재하지 않으면 기재하지 않은 사용자의 신용점수를 감소시킨다 (S110).

그리고, 경기를 시작하여 진행되는 동안 패배를 스스로 인정하여 미리 빠져나간 경우에는 접속끊김이 발생된 것으로 판단한다 (S96). 이 경우에는 접속이 끊긴 사용자의 점수를 감점처리하게 된다 (S108).

이상의 게임을 진행하기 위해서는 키보드의 방향키를 이용하여 각종 동작 및 방향을 조절하게 되며, 또한 DOR패드에 표시되어 있는 방향패드를 이용하여 게임을 함으로써 게임과 동시에 운동을 결합할 수 있도록 설정한다.

이상과 같은 방식에 의해 게임을 진행하게 되고, 게임을 실행하는 경우에는 아바타의 복장이 특정 나라를 대표하는 복장으로 되고, 게임이 아닌 쇼핑을 구경하는 경우에는 일반 복장을 하며, 각종 모양으로 치장이 가능하다.

전술한 바와 같이 본 발명의 실시예에 의하면, 다양한 종목의 운동경기를 게임을 통해 즐길 수 있으며, 게임과 동시에 운동을 결합할 수 있는 이점이 있다.

#### 발명의 효과

따라서, 본 발명에 의하면 전국체전을 비롯하여 동계 및 하계올림픽 등의 다양한 종목의 경기를 게임화함으로써 인터넷을 통해 다양한 게임을 즐길 수 있으며, 게임과 동시에 운동효과를 얻을 수 있는 효과가 있다.

이상에서 본 발명은 기재된 구체예에 대해서만 상세히 설명되었지만 본 발명의 기술사상 범위 내에서 다양한 변형 및 수정이 가능함은 당업자에게 있어서 명백한 것이며, 이러한 변형 및 수정이 첨부된 특허청구범위에 속함은 당연한 것이다.

#### (57) 청구의 범위

청구항 1. 인터넷을 통해 회원의 신상정보 및 랭킹정보 관리를 위한 서버와 게임을 실행하는 서버를 구비하며, 전국체전과 하계 및 동계올림픽 등에서 실시되는 각종 스포츠 종목에 대한 게임을 선택할 수 있는 사이트에 접속하여 로그인하는 단계;

상기 게임을 실행하기전 게임실행을 위해 기본적으로 요구되는 점수를 획득하는 트레이닝 단계;

원하는 종목에 대한 게임을 실행하기 위해 참여가능한 방을 자동 또는 수동방식으로 검색하는 단계; 및  
경기가능 여부의 판단에 따라 게임에 참가할 수 있는 점수에 해당되면 게임이 제공되어 실행하고, 그렇지 않은 경우에는 해당 게임을 후원하는 스폰서 사이트로 이동한 것으로 소정 점수를 획득하는 단계;

를 구비함을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

청구항 2. 제 1 항에 있어서,

상기 트레이닝 단계는 상기 게임에 참여하기 위해 스폰서 사이트를 방문하여 얻을 수 있는 점수와, 소정 미니게임을 통해 얻을 수 있는 능력치로 이루어짐을 특징으로 하는 상기 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

청구항 3. 제 1 항에 있어서,

상기 트레이닝 후에 소정 종목에 대하여 다수의 접속자가 참여할 수 있도록 가상공간을 제공하는 방 개설 단계가 더 구비됨을 특징으로 하는 상기 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

청구항 4. 제 1 항에 있어서,

상기 게임의 실행은,

미리 게임을 맛보기 위한 소정 횟수의 몸풀기 단계;

스타트 입력신호에 의해 본게임이 시작되는 단계;

게임중 접속유지 또는 접속단절에 따라 감점처리되는 단계; 및

순발력, 지구력, 근력, 점프력, 스피드 등의 체력요소와 키조작 능력에 의해 승패가 결정되고, 그 후 게임에 대한 결과를 게임자가 스스로 서버에 기재하는지의 여부에 따라 신용점수를 가감하는 단계;

가 구비됨을 특징으로 하는 상기 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

청구항 5. 제 4 항에 있어서,

상기 체력요소는 게임을 수행한 횟수에 비례하여 향상되도록 함을 특징으로 하는 상기 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

청구항 6. 제 4 항에 있어서,

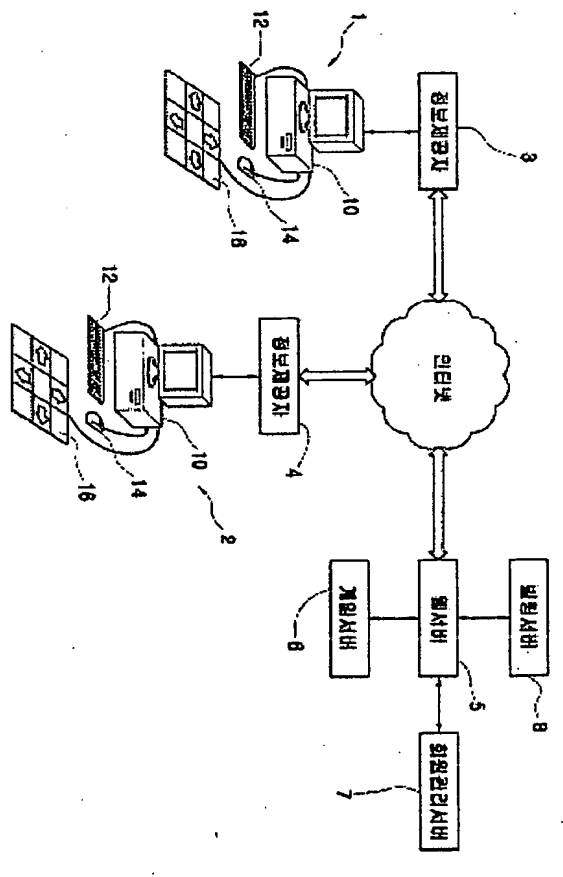
상기 게임의 실행은 키보드, 조이스틱 및 방향이 표시되어 있는 패드로 수행되도록 함을 특징으로 하는 상기 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

청구항 7. 제 1 항에 있어서,

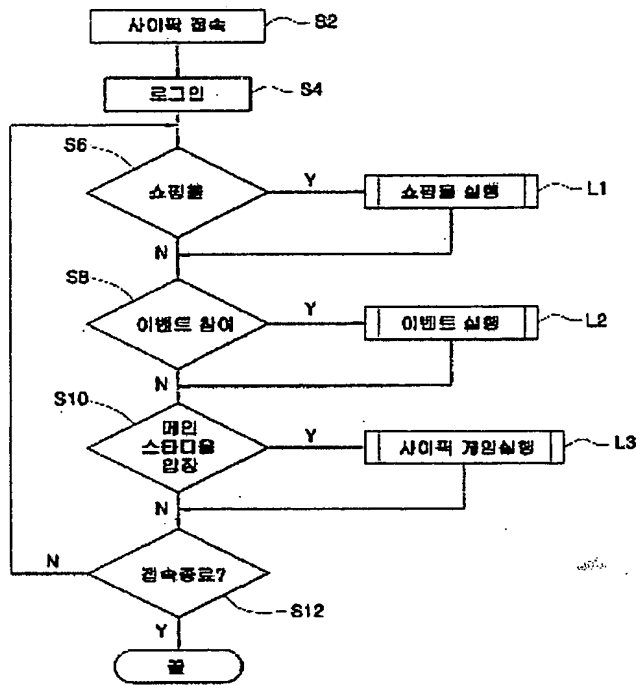
상기 게임과 병행하여 쇼핑물과 이벤트 메뉴를 더 제공함으로써 상기 메뉴들을 이용한 실적을 점수화하여 상기 게임점수에 가산되도록 함을 특징으로 하는 상기 인터넷을 이용한 토탈 스포츠 게임 제공 방법.

도면

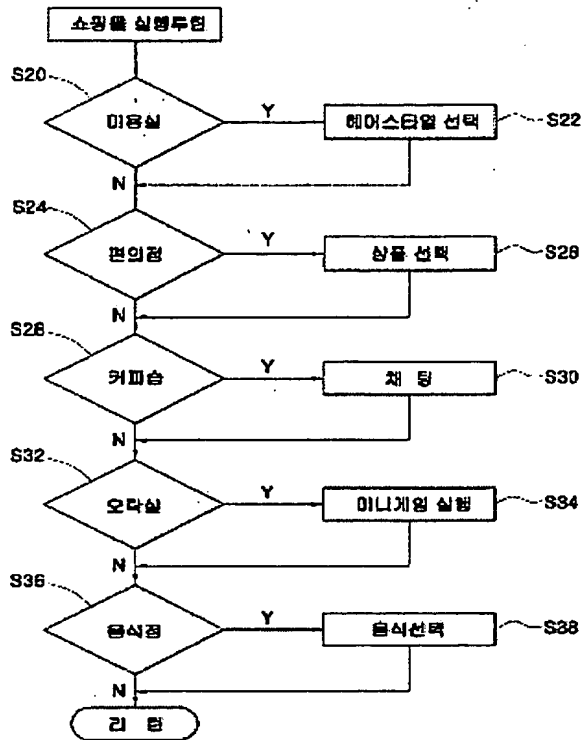
도면



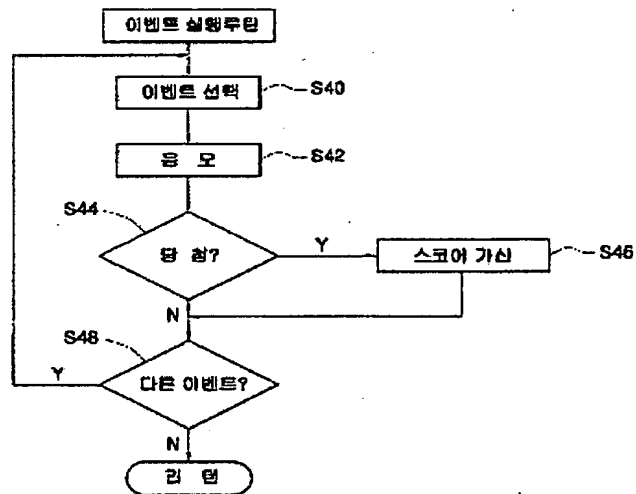
도 12



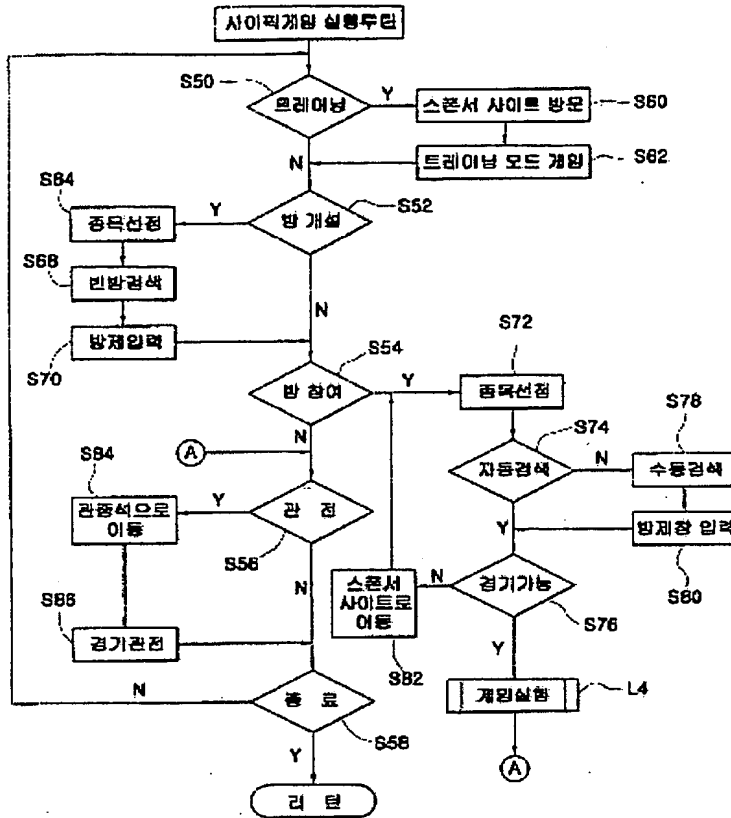
도 83



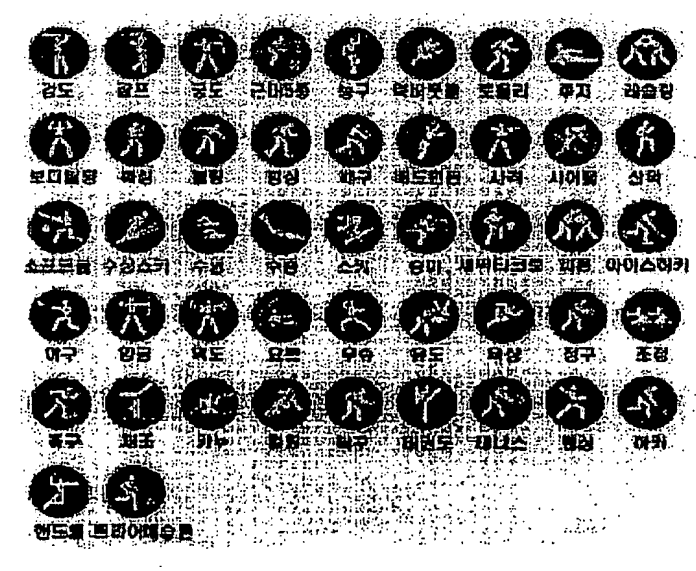
도 84



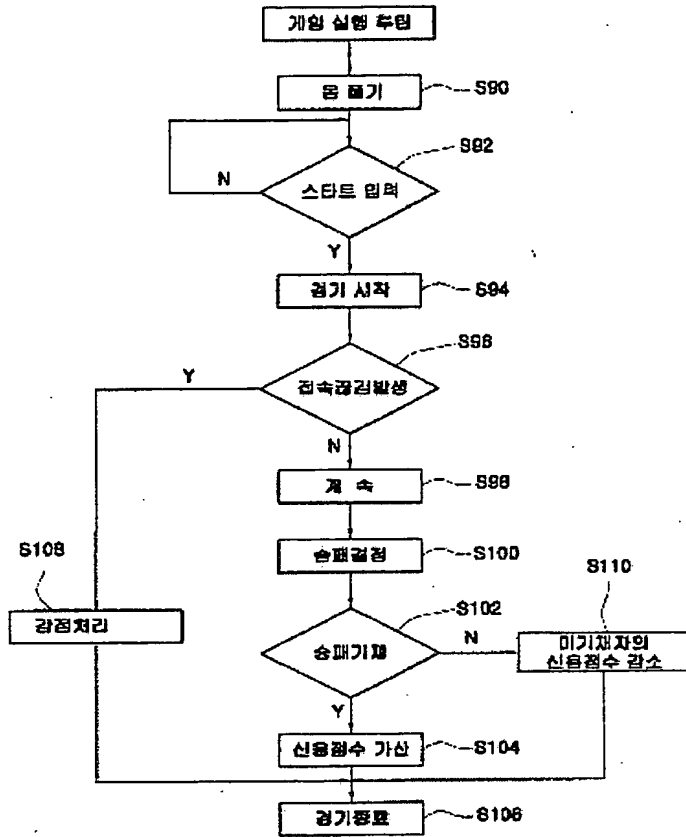
도 5



도 6



도면7



도면8

